

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran berdasar teknologi akan terjadi peningkatan pada beberapa tahun mendatang, semata-mata karena perkembangan ilmu pengetahuan teknologi itu sudah ada. Sebagian orang merasa bahwa yang dibutuhkan bukan hanya perubahan dalam teknologi, melainkan perubahan dalam seluruh pendekatan pada pembelajaran. Jelas bahwa masih banyak yang harus dipelajari tentang cara memanfaatkan teknologi dengan tepat bagi pendidikan umum.

Sejauh ini, maraknya internet membuat permainan di komputer mengalami revolusi. Dulunya harus *terinstal* dan dapat dimainkan pada komputer-komputer tertentu, kini permainan itu dapat dilakukan dari mana saja. Bahkan lebih menyenangkan lagi, bisa dimainkan secara bersama-sama. Jadi jelas bahwa dengan internet membuat semuanya terkoneksi dengan mudah dan cepat.

Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang sering disebut dengan *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ini bisa dilihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil, banyak sekali

game center yang muncul. *Game center* itu sendiri tidak seperti halnya warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Inilah yang membuat *game center* hampir selalu ramai dikunjungi.

Game saat ini tidak seperti *game* terdahulu, jika dahulu *game* hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, *game* bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan.

Walaupun *game* ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain *game*. *Game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang.

Bersumber dari pemberitaan media *online* anak muda (<http://xpresiriau.com>) menyebutkan bahwa potensi pasar *game online* di Indonesia masih terbuka cukup luas. *Game online* diperkirakan menempati peringkat ketujuh aplikasi internet yang paling banyak digunakan di Indonesia setelah *email*, *IM*, situs jejaring sosial, *search engine*, berita *online* dan *blog*. Seiring dengan meningkatnya kuantitas pemain *game online* di Indonesia, tidak mengherankan jika komunitas maya akibat *game online* pun cukup banyak jumlahnya yakni pengguna *game online* Indonesia mencapai 6.000.000. Biasanya komunitas ini terbentuk karena sering berinteraksi dalam sebuah permainan, dan kemudian bermain bersama. Selain bertemu di ranah *virtual*,

suatu komunitas biasanya melakukan *gathering* atau pertemuan anggota pada waktu-waktu tertentu.

Menurut Stefians Yugo Hindarto (<http://techno.okezone.com>) jumlah *gamer* di Indonesia setiap tahunnya terus mengalami pertumbuhan. Diperkirakan setiap tahun jumlah *gamer* melonjak sekitar 33%.

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai medianya. Biasanya *game online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Tipe-Tipe *Game Online*

- *First Person Shooter* (FPS), sesuai judulnya *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *gamenya* sehingga seolah-olah diri sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan).
- *Real-Time Strategy*, merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.
- *Cross-Platform Online*, merupakan *game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda misalnya saja *need for speed undercover* dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun Xbox

360(Xbox 360 merupakan *hardware/console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*).

- *Browser Games*, merupakan *game* yang dimainkan pada *browser* seperti *Firefox, Opera, IE*. Syarat dimana sebuah *browser* dapat memainkan *game* ini adalah *browser* sudah mendukung *javascript, php*, maupun *flash*.
- *Massive Multiplayer Online Games*, adalah *game* dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata

Bedasarkan Teknologi Grafis

- ✓ 2 Dimensi, *game* yang mengadopsi teknologi ini rata-rata *game* yang termasuk ringan, tidak membebani sistem. Tetapi *game* dengan kualitas gambar 2D tidak enak dilihat apabila dibandingkan dengan *game* 3D sehingga rata-rata *game online* sekarang mengadopsi teknologi 2,5D yaitu dimana karakter yang dimainkan masih berupa 2D akan tetapi lingkungannya sudah mengadopsi 3D.
- ✓ 3 Dimensi, *game* bertipe 3 dimensi merupakan *game* dengan grafis yang baik dalam penggambaran secara realita, kebanyakan *game-game* ini memiliki perpindahan kamera (*angle*) hingga 360 derajat sehingga kita bisa melihat secara keseluruhan dunia *games* tersebut. Akan tetapi *game* 3D meminta spesifikasi komputer yang lumayan tinggi agar tampilan 3 dimensi *game* tersebut ditampilkan secara sempurna.

Berdasarkan cara pembayaran

Maksud dari cara pembayaran ini adalah bagaimana perusahaan *game online* mendapatkan uang dari *gamesnya*. Berdasarkan kategori ini *game online* dapat dibedakan menjadi 2 yaitu:

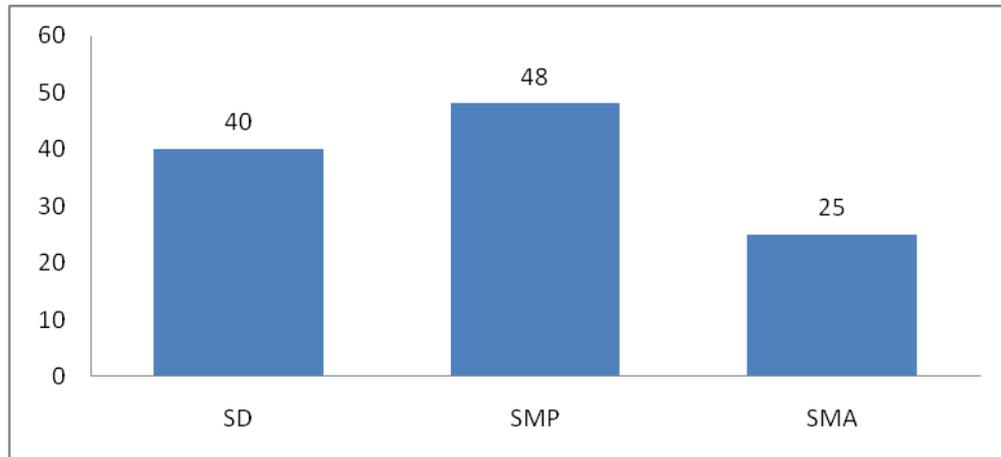
- A. *Pay per Item*, *game* yang berada pada kategori ini merupakan *game* yang bisa *diinstal* atau dimainkan secara gratis, dan *game* ini biasanya mengenakan biaya pada pemainnya apabila pemainnya ingin cepat menaikkan *level* atau membeli barang (*item*) langka yang tidak pernah dijumpai pada permainan. Jenis *game* seperti ini yang paling dijumpai di Indonesia. Contoh: *Gunbound, Ragnarok, Ghost Online*.
- B. *Pay per Play*, *game* ini harus dibeli dan *diinstal* secara legal karena pada saat *diinstal* *game* tersebut akan mendaftarkan pemain ke internet langsung dan apabila yang *diinstal* adalah program bajakan maka secara otomatis sistem akan memblokirnya. Contoh: *War of Warcraft*.

Berdasarkan pemaparan tersebut dan pengamatan yang dilakukan peneliti yaitu terdapat dikalangan orang dewasa hingga anak – anak yang gemar bermain *game online*. Hal ini dapat berdampak positif atau negatif bagi *gamers* disesuaikan dengan kapasitas atau lamanya waktu bermain *game online*.

Dalam lingkup yang lebih spesifik yaitu peneliti melakukan *prariset* diberbagai warnet *game online* terdiri dari warnet *need not net, labyrith game center, q-net, venus.net, dan duneon.net*. Adapun subjek dari *prariset* ini

adalah pelajar tingkat SD, SMP, SMA sederajat yang sedang bermain *game online*.

Diagram Batang 1. Komunitas *Game Online* Dikalangan Pelajar Tingkat SD, SMP, SMA Sederajat Wilayah Bandar Lampung Tahun 2011



Sumber: Berdasarkan data primer hasil observasi langsung

Penelitian ini bertempat di warnet-warnet *game online* yang banyak dikunjungi pelajar, kemudian dari hasil *prariset* tersebut peneliti menjumpai dan mewawancarai sejumlah 113 pelajar tingkat SD, SMP, SMA sederajat yang tergabung dalam komunitas *game online* dengan rincian sebagai berikut 40 pelajar berasal dari 18 SD, 48 pelajar yang berasal dari 19 SMP, dan 25 pelajar yang berasal dari 12 SMA wilayah Bandar Lampung.

Selanjutnya, diagram batang tersebut menjelaskan bahwa komunitas *game online* dengan *grade* tertinggi dikalangan pelajar SD terdapat di SD Negeri 1, *grade* tertinggi dikalangan pelajar SMP terdapat di SMP Negeri 8, *grade* tertinggi dikalangan pelajar SMA terdapat di SMA Negeri 3 dan SMA Perintis. Dari ketiganya, komunitas *game online* terbanyak yaitu di SMP

Negeri 8 Bandar Lampung maka akan dijadikan sebagai lokasi penelitian dan populasi penelitian.

Berdasarkan hasil *interview* peneliti dengan komunitas *game online*, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan siswa bermain *game online*, diantaranya sebagai sarana penyalur hobi, ajang hiburan atau *refreshing*, lingkungan pergaulan / ajakan teman sepermainan, dan uang saku yang berlebih.

Game online tersebut sangat erat kaitannya dengan minat belajar. Adapun minat belajar setiap orang, satu dengan yang lainnya, bisa jadi tidak sama. Biasanya, hal itu bergantung dari apa yang diinginkan orang yang bersangkutan.

Peran minat sangat besar jika dikaitkan dalam pelaksanaan pembelajaran, karena dengan adanya minat siswa untuk belajar, proses pembelajaran akan dapat efektif. Sebagaimana dikatakan oleh A. Tafsir bahwa, jika murid telah berminat dalam kegiatan belajar mengajar, maka hampir dapat dipastikan proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik dan hasil belajar juga optimal.

Merujuk kepada hal tersebut, peneliti akan mengkorelasikannya dengan ada tidaknya pengaruh *game online* dan bagaimanakah pengaruhnya terhadap minat belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa terganggu oleh *game online*
2. Motivasi siswa menyukai *game online*
3. Pembagian waktu antara belajar dan bermain *game online*
4. *Game online* memasyarakat di kalangan siswa

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah pada *game online* dan minat belajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut: Bagaimanakah pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 8 Bandar Lampung tahun pelajaran 2010/2011.

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menjelaskan ada tidaknya pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 8 Bandar Lampung tahun pelajaran 2010/2011.

2. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini berguna untuk mengembangkan konsep-konsep ilmu pendidikan khususnya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) terutama berkaitan dengan tanggung jawab warga negara terhadap pendidikan.

2. Kegunaan Praktis

Kegunaan secara praktis dalam penelitian ini adalah memberikan masukan kepada pihak-pihak yang terkait dalam pelaksanaan pendidikan yaitu sebagai berikut:

1. Memberi sumbangan penelitian kepada SMP Negeri 8 Bandar Lampung dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
2. Memberi sumbangan penelitian kepada guru agar senantiasa melakukan variasi gaya mengajar.
3. Melatih siswa untuk lebih teliti dalam menyikapi kemajuan teknologi.
4. Mengajak para orang tua turut serta mengontrol perkembangan anak baik dalam lingkungan bermain, sekolah, dan keluarga.
5. Menambah khasanah ilmu pendidikan khususnya ilmu pendidikan dan kewarganegaraan dalam mata kuliah belajar dan pembelajaran.

F. Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Objek

Objek penelitian ini adalah pengaruh *game online* terhadap minat belajar.

2. Ruang Lingkup Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa di SMP Negeri 8 Bandar Lampung tahun pelajaran 2010/2011.

3. Ruang Lingkup Wilayah

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 8 Bandar Lampung tahun pelajaran 2010/2011.

4. Ruang Lingkup Waktu

Penelitian ini dilakukan sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan oleh dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) sampai dengan selesai.

5. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini masuk dalam ruang lingkup ilmu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) dengan wilayah kajian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) implikasinya pada mata kuliah belajar dan pembelajaran.